Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

Nintendo®

DISTRIBUITO IN ITALIA DA MATTEL TOYS S.r.l.
28040 OLEGGIO CASTELLO (NO)

STAMPATO IN GIAPPONE

NES-VU-ITA-1

DR. MARIO™

LIBRETTO DI ISTRUZIONI

Ⓣ

Questo sigillo é la tua garanzia che la Nintendo ha valutato e approvato questo prodotto sulla base dei nostri standards di qualitá, sicurezza, affidabilitá e livello di divertimento, Richiedilo sempre all'acquisto di giochi e accessori per assicurare la completa compatibilitá con il tuo Nintendo Entertainment System.

IMPORTANTE: Questa cartuccia di gioco funziona solo con il Nintendo Entertainment System Versione Mattel per Sistema PAL.

Grazie per aver acquistato la cassetta Dr. Mario™ creata per il tuo Nintendo Entertainment System™

Leggi questo libretto con attenzione e conservalo per futuro riferimento.

INDICE

SALVE! IL MIO NOME È DR. MARIO! 3
FUNZIONAMENTO DEI CONTROLLERS 4
COME INIZIARE IL GIOCO 5
COME ELIMINARE I VIRUS 7
COME GIOCARE IN SINGOLO 9
COME GIOCARE IN DUE 11

PRECAUZIONI

1) Questo è un gioco di alta precisione. Non esporlo a temperature troppo elevate. Non urtarlo o lasciarlo cadere. Non tentare di smontarlo.
2) Evita di toccare i connettori, di bagnarli o sporcarli poiché questo potrebbe danneggiare la cassetta e/o la consolle.
3) Non pulire con benzene, diluente, alcool o altri solventi simili.
4) Dopo l'uso riponi sempre la cassetta nel suo involucro di protezione originale.
5) Controlla sempre che i terminali dei connettori della cassetta siano liberi da residui o materiali estranei prima di inserirla nella consolle.

™ & ® are trademarks of Nintendo CO., LTD.
©1991 Nintendo CO., LTD.

Scan forniti da Mariuigi Khed - Caricati su www.mariocastle.it/scan

SALVE! IL MIO NOME È DR. MARIO!

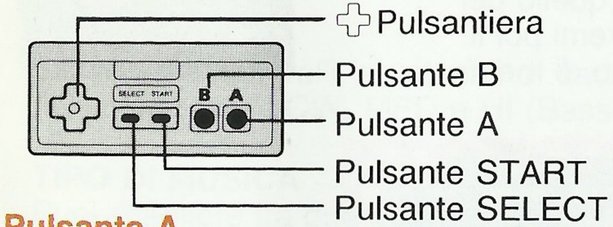
Salve a tutti! Io sono Mario! Come va?! Durante questi ultimi tempi sono stato coinvolto in avventure davvero pazze, vero?! E ora, che ci crediate o meno, lavoro presso il laboratorio di ricerca sui virus del Mushroom Kingdom Hospital. E oggi, come ormai ogni giorno, sto per cominciare la mia ricerca.

"Dr. Mario, è successo qualcosa di veramente terribile!"
"Che cosa sta avvenendo Signora Toadstool?"
"Uno degli esperimenti è fuori controllo e i virus si stanno diffondendo ovunque a gran velocità!"
"Oh, no! Bisogna fare qualcosa e subito! Ho appena sviluppato un nuovo tipo di vitamine che dovrebbe essere in grado di combatterne gli effetti. Speriamo che funzioni!"

FUNZIONAMENTO DEL CONTROLLER

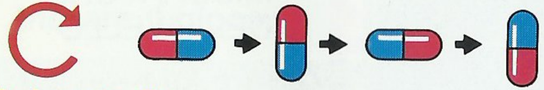
Per 1 GIOCATORE usa il controller n. 1
Per 2 GIOCATORI usa i controller n. 1 e n. 2.

Controller n. 1/Controller n. 2



Pulsante A

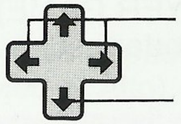
- Per ruotare le vitamine verso destra (in senso orario)



Pulsante B

- Per ruotare le vitamine verso sinistra (in senso antiorario).

Pulsantiera direzionale



- Sposta le capsule di vitamine verso sinistra e verso destra
- Premendo verso il basso accelera la caduta delle vitamine nella boccetta.
- Sul quadro di menu la pulsantiera direzionale controlla il cursore.

Pulsante SELECT

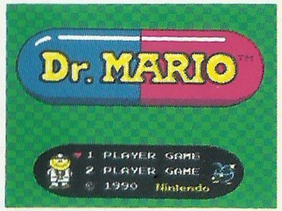
- Controlla il cursore sul quadro del titolo

Pulsante START

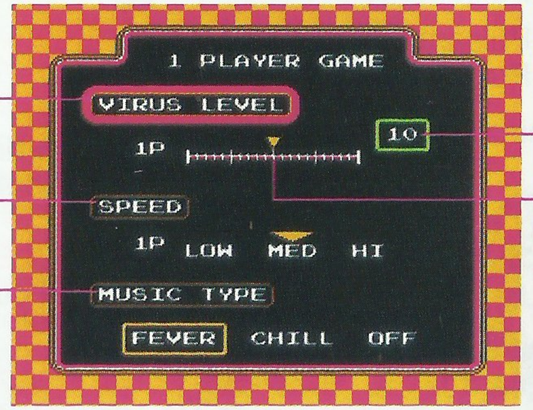
- Dà inizio al gioco
- Inserisce e disinserisce le pause durante il gioco.

COME INIZIARE IL GIOCO

Dopo aver attivato il gioco vedrai apparire il quadro con il titolo. A questo punto, premendo il pulsante SELECT, potrai selezionare il gioco per 1 GIOCATORE (1 PLAYER GAME) o quello per 2 GIOCATORI (2 PLAYER GAME). Premi poi il pulsante START per portarti sul quadro di menù.



Quadro di menù



LIVELLO DEI VIRUS

VELOCITA

TIPO DI MUSICA

LIVELLO

MISURATORE DEL LIVELLO

LIVELLO DEI VIRUS

Più alto il numero, maggiore la quantità di virus. Aziona la freccia premendo i tasti della pulsantiera direzionale.

VELOCITÀ

Con questo controlli la velocità di caduta delle capsule di vitamine. Puoi selezionare tra LOW, MED e HI (Basso, Medio, Alto).

TIPO DI MUSICA

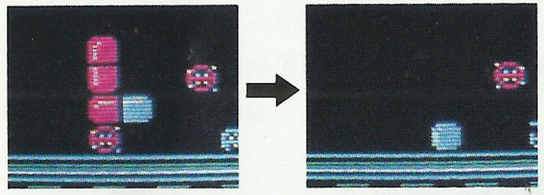
Puoi scegliere fra due selezioni musicali: FEVER (Febbrile) e CHILL (Calmo). E puoi anche naturalmente spegnere la musica (OFF) se lo desideri.

Dopo aver effettuato la tua selezione premi il pulsante START per iniziare il gioco.

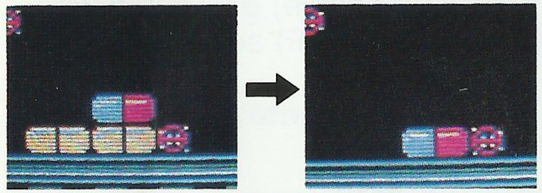
Nel modulo 2 PLAYER ambedue i giocatori sono liberi di regolare le proprie opzioni come preferiscono. È possibile in questo modo assegnare un handicap ad uno dei giocatori.

COME ELIMINARE I VIRUS

Mentre le capsule di vitamine cadono puoi usare i pulsanti A o B per ruotarle. Cerca di allinearne quattro dello stesso colore in senso verticale od orizzontale. Se ci riuscirai le vedrai sparire tutte e quattro. E con un po' di esercizio riuscirai a liberarti di tutti i virus!

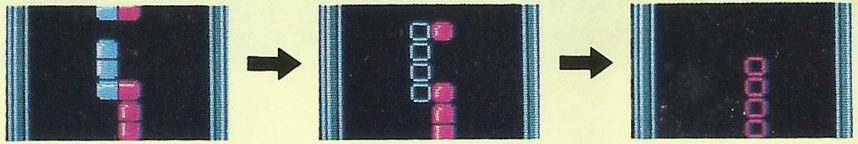


ESEMPIO N. 1
Quattro capsule dello stesso colore allineate in senso verticale. Spariranno portanto con sè i virus.



ESEMPIO N. 2
Quattro capsule dello stesso colore allineate in senso orizzontale. Spariscono le capsule ma il virus rimane in quanto non dello stesso colore.

Un consiglio dal Dr. Mario



La colonna blu sparisce — Le vitamine rimaste cadono — Un'altra colonna sparisce

Tipi di capsule vitaminiche e virus

Ci sono sei diversi tipi di capsule vitaminiche:

ROSSO ROSSO

BLU BLU

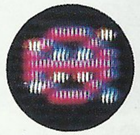
GIALLO GIALLO

ROSSO BLU

ROSSO GIALLO

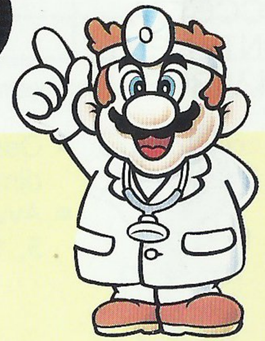
BLU GIALLO

Ci sono poi tre diversi tipi di virus:


ROSSO

BLU

GIALLO

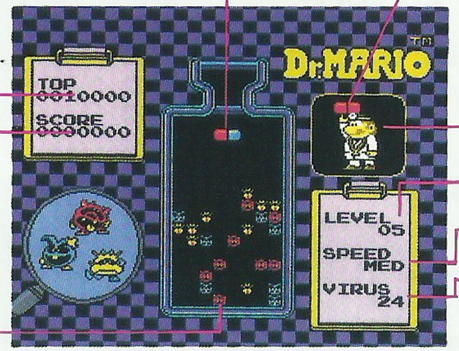


Questa viene indicata come eliminazione continua delle capsule.
Non deve essere necessariamente in due righe o colonne. Potrai eliminarne due, tre o persino quattro o più! Si tratta di una tattica molto importante nel gioco a due giocatori.

COME GIOCARE IN SINGOLO

Il Dr. Mario distrugge i virus inserendo delle capsule vitaminiche nelle bottiglie contaminate. Potrai continuare con la prossima bottiglia quando avrai completato l'eliminazione di tutti i virus nella prima. Il gioco avrà termine quando la bottiglia sarà piena fino all'orlo.

Quadro di gioco



CAPSULA

CAPSULA SUCCESSIVA

PUNTEGGIO MASSIMO

PUNTEGGIO ATTUALE

DR. MARIO

LIVELLO DEI VIRUS

VELOCITÀ

BOCCETTA CONTENENTE DEI VIRUS

NUMERO DEI VIRUS NELLA BOCCETTA

Un consiglio dal Dr. Mario

- Osserva il quadro di titolo per un poco. Ti darà una dimostrazione di gioco per aiutarti a prendere la mano.
- Avverrà qualcosa di speciale ogni volta che supererai i livelli 5, 10, 15 o 20 a velocità MED o HI.

Punteggio

Realizzerai dei punti ad ogni tentativo riuscito di distruggere un virus. Il punteggio dipenderà dalla VELOCITÀ e dal numero dei virus distrutti in un colpo.

VELOCITÀ Numero di virus distrutti in una volta	LOW (Bassa)	MED (Media)	HI (Alta)
1	100	200	300
2	200	400	600
3	400	800	1200
4	800	1600	2400
5	1600	3200	4800
6	3200	6400	9600

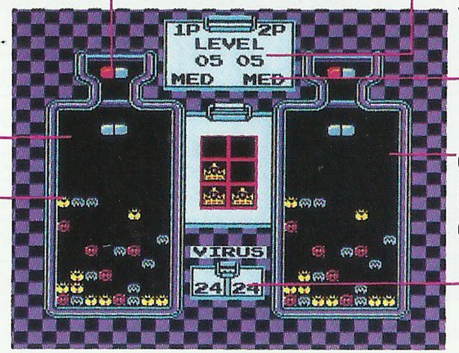
* Anche se ne distruggerai un numero maggiore in un colpo solo realizzerai solo il punteggio equivalente a sei virus.

- Ogni dieci capsule la velocità di caduta delle stesse aumenta leggermente.
- All'inizio potrai ottenere migliori risultati se cercherai di allineare le vitamine di piatto invece che sulle estremità.

COME GIOCARE IN DOPPIO

Sullo schermo appare una boccetta per ognuno dei due giocatori. Il primo che riuscirà a distruggere tutti i virus vincerà la partita; se poi la boccetta di uno dei giocatori si riempie fino all'orlo sarà l'altro a vincere la partita. Il primo giocatore che riuscirà a conquistare tre corone (tre partite) vincerà l'intero match.

Schermo di gioco



CAPSULA SUCCESSIVA

LIVELLO DEI VIRUS

VELOCITÀ

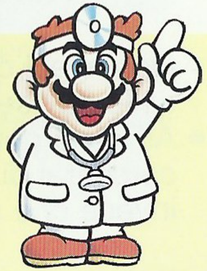
CONTROLLÈR 1 LATO DEL GIOCATORE N. 1 CORONE

CONTROLLER 2 LATO DEL GIOCATORE N. 2

LIVELLO DEI VIRUS RIMASTI

Un consiglio dal Dr. Mario

- Eliminando due o più file o colonne in una volta alcuni pezzi vaganti cadranno lungo lo schermo del tuo avversario. Ne cadrà un pezzo per ogni fila o colonna da te eliminate. (Da due a quattro). Il limite massimo concesso è di quattro pezzi (anche se tu dovessi farne cadere di più).



⚠ ATTENZIONE ⚠

NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVISO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non usare un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione con il tuo Nintendo Entertainment System (NES) o con i giochi studiati per il NES.
Videogiochi con scene o schemi statici possono danneggiare permanentemente uno schermo televisivo.
Interrompendo un gioco per un periodo di tempo prolungato e ponendolo in pausa potresti causare un danno simile.
Nintendo declina qualsiasi responsabilitá per danni causati da quanto sopra descritto in quanto tale problema non é collegato a difetti di produzione della Consolle o dei giochi. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezione televisiva. Per ulteriori dettagli rivolgiti al tuo negozio di fiducia.

10420 S B